

Fachbereich Medien

Wallmann, Martin

Medienkompetenz im Rahmen schulischer Ausbildung -
Welche Möglichkeiten zur Herausbildung eines kritischen
Medienverständnisses gibt es im Rahmen des Schulunterrichtes?

– Bachelorarbeit –
Hochschule Mittweida – University of Applied Sciences (FH)

Moritzburg - 2008

Fachbereich Medien

Wallmann, Martin

Medienkompetenz im Rahmen schulischer Ausbildung -
Welche Möglichkeiten zur Herausbildung eines kritischen
Medienverständnisses gibt es im Rahmen des Schulunterrichtes?

– — eingereicht als Bachelorarbeit —
Hochschule Mittweida – University of Applied Sciences (FH)

Erstprüfer	Zweitprüfer
Prof. Heinrich Wiedemann	Andreas Golinski

Moritzburg - 2008

Inhalt

Inhalt	3
A) Einleitung	7
B) Schule und Medien	9
1. Mediale Schulsituation unter besonderer Beachtung der „neuen Medien“	9
a) „Ausrüstung der Schüler“	9
b) technische Ausrüstung der Schulen	10
c) „Ausrüstung“ der Lehrer	11
2. Medien im Unterricht	12
a) Schüler	12
b) Situation des Lehrers	18
c) Gefahren der Einpassung medienpädagogischer Aufgaben in den Schul- und Unterrichtsalltag	19
C) Recherche	20
1. „Ohrenblick“	20
2. Der Blog	21
3. Der Podcast	22

4. Filmprojekte	24
a) Projektbericht eine Lehrers	24
b) „Die KiKa – Trickboxx“	25
c) „Das filmende Klassenzimmer“	25
5. Sächsische Ausbildungs- und Erprobungskanäle	26
6. Offene Kanäle	27
7. Software	28
8. Lehrerbildung	28
D) Handreichung zur Herstellung eines Kurzfilmes im Rahmen eines Schulprojektes	29
1. Charakterentwicklung	29
2. Die drei Akte (Drehbuchaufbau)	31
a) Der erste Akt, „Die Exposition“	31
b) Der zweite Akt, „Die Konfrontation“	32
c) Der dritte Akt, „Die Auflösung“	32
3. Die Form	33
4. technische und organisatorische Hinweise	34

5. Einstellungsgrößen, Perspektiven und Sichtweisen im Film	36
a) Einstellungsgrößen	37
1. Supertotale Einstellung	37
2. Totale Einstellung	38
3. Halbnahe Einstellung	39
4. Amerikanische Einstellung	40
5. Halbnahe Einstellung	41
6. Nahe Einstellung	42
7. Großaufnahme	43
8. Detailaufnahme	44
9. Italienische Einstellung	45
10. Subjektive Einstellung	46
11. Establishing Shot	46
b) Perspektive	47
1. Froschperspektive	47
2. Vogelperspektive	48

c) Kamerabewegung	49
1. Der Schwenk	49
2. Die Kamerafahrt	49
3. Der Zoom	50
d) Schnittfolgen	51
E) Resumee	53
Literaturverzeichnis	55
Quellen	57

A) Einleitung

Viele Kinder und Jugendliche wachsen heute mit einer umfangreichen, medialen Ausstattung auf. So haben Sie meist einen eigenen Fernseher, gerne auch mit Spielkonsole, oft einen Computer.

Neben unzähligen Fernsehprogrammen gehört auch ein Internetanschluss zum guten Ton.

Der Fernseher im Kinderzimmer wird heute oft als der Grund für schlechte Bildung und falsches Medienverhalten verteufelt. Er hat dort auch nichts zu suchen. Für Jugendliche muss man jedoch die Chancen sehen.

Unabstreitbar liegt die Gefahr darin, daß die Eltern ihre Rolle als Vorbild und wegweisender Medienerzieher nicht wahrnehmen, oder nicht ausfüllen können, ihre Kinder in jungen Jahren vielleicht sogar vor dem Fernseher „parken“. Sie versäumen es, mit ihren Sprößlingen über das Gesehene zu sprechen, die Menge zu begrenzen und darauf zu achten, daß nicht nur niveaulose Sendungen konsumiert werden.

Wenn die Eltern aber ihre Vorbildrolle ernst nehmen und ihrem Nachwuchs beibringen, verantwortungsbewußt und kritisch mit dem Gesehenen oder Gelesenen umzugehen, bieten sie dem Jugendlichen die Möglichkeit, sich unabhängig von den Ansichten der Eltern umfassend zu informieren, und sich eine eigene Meinung zu bilden.

Zwar sind die Eltern die Ersten, die auf das Medienkonsumverhalten ihrer Kinder Einfluss nehmen können, doch darf auch die Schule nicht aus der Pflicht entlassen werden, ihre Schüler zu kritischen Rezipienten zu erziehen.

Daß die meisten Versprechen, die ihnen die Werbung macht, fern jeder Realität sind, haben die Meisten schon wahrgenommen. Doch daß auch so manches Magazin, welches den Anspruch einer Nachrichtensendung erhebt, Beiträge sendet, die höchstens auf dem Rechercheniveau einer „Bildzeitung“ sind, und nichts mit dem informativen Journalismus der Tagesschau zu tun hat, müssen viele Jugendliche erst noch lernen. Da abhängig von Gesellschaftsschicht auch viele Erwachsene diesen Unterschied noch nicht bemerkt haben und somit also Vorbildfigur ausscheiden, liegt hier die Hauptverantwortung eindeutig bei den Schulen. In vielen Bildungseinrichtungen ist man sich dessen leider noch nicht so recht bewußt geworden. Die Schule zeigen erste Ansätze, verstärkt

medienpädagogisch wirksam zu werden, doch starke medienpädagogische Konzepte sind noch sehr selten zu finden.

In dieser Arbeit möchte ich verschiedene Möglichkeiten betrachten, die Schulen und Lehrer haben, um ihre Schüler zu stärkerer Medienkompetenz zu führen.

Desweiteren ist in der Arbeit eine Handreichung enthalten, mit deren Hilfe es Lehrern erleichtert werden soll, mit Schülern Medienprojekte in Form eines Kurzfilmes zu erstellen. Die Handreichung ist in erster Linie als Wegweiser und Hilfestellung zu sehen, nicht als komplette Arbeitsanleitung.

Sie hilft, eine Geschichte zu entwickeln und gibt Tipps für die Kameraführung.

Für, mit dem Medium Film, unerfahrene Lehrer empfiehlt es sich, Unterstützung durch filmerfahrenen Personen in Anspruch zu nehmen, damit bei Fragen und Problemen, vor allem während der praktischen Arbeiten, immer ein Ansprechpartner da ist.

B) Schule und Medien

1. Mediale Schulsituation unter besonderer Beachtung der „neuen Medien“

a) „Ausrüstung“ der Schüler

Ein Großteil der Schüler ist heutzutage mit einem eigenen Radio, Fernseher, Computer und Internetanschluss ausgestattet. Damit die Schüler ihren PC effektiv zum Arbeiten nutzen können, ist es wichtig, dass sie neben PC-Spielen auch vernünftige Schreibsoftware auf dem Rechner haben, dass sie wissen, wie sie gezielt Informationen im Internet finden. Oder, dass sie Gelerntes aus dem Informatikunterricht nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch am eigenen Rechner ausprobieren und üben können.

Gerade, wenn es darum geht, viele Computer mit Programmen zum Arbeiten auszurüsten, ist freie, offene Software eine Alternative, die genannt werden muss.

„openOffice“, die kostenlose Alternative zu Microsofts Office kommt mit allen Eigenschaften, die man für schulisches Arbeiten braucht.

Linux in seinen verschiedenen Formen ist inzwischen auch für den Laien leicht zu bedienen und bietet alle Möglichkeiten, die der Nutzer sonst nur bei kostenpflichtigen Betriebssystemen findet.

Neben Spielen und Arbeitsprogrammen gibt es auch eine Vielzahl an Lernsoftware für die unterschiedlichen Fächer. (*siehe Seite __*)

b) technische Ausrüstung der Schulen:

Um in Schulen die Arbeit mit den sogenannten „neuen Medien“ voranzutreiben, gibt es verschiedene Möglichkeiten.

Es gibt den Ansatz der Medienecke: Ein einzelner Rechner, evtl. in einem kleineren Raum, an dem Schüler medial arbeiten können. Es können Software und Hardware für den digitalen Videoschnitt installiert sein, Zugang zum Internet, für Recherchearbeiten. Der Katalog der Schulbibliothek.

Für die Einbeziehung der neuen Medien in den Unterricht durch die Lehrer wäre eine günstige Variante, tragbare Systeme für die Lehrer bereit zu stellen, die diese einfach mit in den Unterricht nehmen können, um Präsentationen, Simulationen oder Filme zu zeigen.

Mit drei bis vier festinstallierten Rechnern pro Klassenraum können Gruppenarbeiten am Rechner realisiert werden, ohne dass dafür die ganze Klasse in einen Computerraum umziehen muss. Die Auswertung könnte dann direkt über einen Beamer im Klassenzimmer geschehen.

In komplett ausgestatteten Computerräumen können dann auch Einzelarbeiten am Rechner durchgeführt werden. Jeder hat seinen eigenen Arbeitsplatz, an dem es die Möglichkeiten des Rechners nutzen kann. Durch entsprechende Programme kann der Lehrer am eigenen Rechner jederzeit kontrollieren, was die Schüler machen, ob sie gewissenhaft arbeiten oder die Möglichkeiten missbrauchen, um im Internet zu surfen oder zu spielen. (Siehe Seite __)

c) „Ausrüstung“ der Lehrer:

Zur Zeit ist der Einsatz der neuen Medien im Unterricht noch stark davon abhängig, wie engagiert ein Lehrer ist. Viele Lehrer trauen sich nicht so richtig an die Arbeit mit den Medien heran. Um diese Berührungsängste zu nehmen, sollten Seminare für Lehrer angeboten werden. Hier können ihnen die Möglichkeiten aufgezeigt werden, die sie mit Einsatz neuer Medien im Unterricht gewinnen. Auch muss den Lehrern gezeigt werden, dass jegliche Angst vor der aktiven Nutzung dieser Medien unberechtigt ist.

Denkenswert wäre sogar ein Konzept, in dem die Lehrer mit ihren Schülern zusammen die Möglichkeiten dieser Medien für den Unterricht entdecken, ausprobieren, und für die eigenen Bedürfnisse anpassen.

Generell kann gesagt werden, dass die Schulen verstärkt medienpädagogisch wirksam werden müssen. Es gibt in fast jedem Fach die Möglichkeit, medial zu arbeiten. Die größten Chancen bestehen allerdings im fachübergreifenden Unterricht.

2. Medien im Unterricht

a) Schüler

Klassen 1 - 4

In den ersten Schuljahren müssen die Grundlagen für einen sicheren und verantwortungsbewußten Umgang mit den Medien gelegt werden. Genau wie die Schüler in den ersten Jahren lernen zu Schreiben, müssen sie hier lernen, die grundlegenden Arbeiten am Rechner durchzuführen. Sie üben den Umgang mit Tastatur und Maus und das Drucken von Dokumenten

Auch wird ihnen der grundlegende Umgang mit dem Internet, der zielgerichteten Suche nach Informationen und das versenden von E-mail – Nachrichten nähergebracht.

Ein sicherer technischer Umgang mit den „neuen Medien“ begünstigt die Stärkung der Medienkompetenz.

Klassenstufen 1 bis 2

- einfache geometrische Darstellungen am Rechner,
- einfache Texte schreiben und korrigieren,
- Förderung von Rechen- und Lese-Rechtschreibschwäche durch spezielle Programme (siehe Seite __),
- erstes Kennenlernen von Lernspielen für entsprechende Altersklassen
- gezielte Informationsfindung im Internet, damit einhergehend, Training einer kritische Informationsauswahl um ein kompetenten Umgang mit dem Medium Internet zu üben,
- verstärkte Nutzung sowohl audiovisueller als auch auditiver Medien

Klassenstufen 3 bis 4

- experimentelles Zeichnen von Figuren in grafischen Arbeitsumgebungen,
- längere Texte schreiben/formatieren/gestalten (Schriftart/Stil, Bilder),
- Empfangen und Versenden elektronischer Post,
- Ausweitung gezielter Informationsbeschaffung durch Internet und CD/DVD-Rom,
- ständige kritische Betrachtung von Inhalten (Glaubwürdigkeit eines Wikipedias ect.),
- aktive Nutzung sowohl audiovisueller als auch auditiver Medien (Bsp. Klangkollage) ,

Des Weiteren müssen die Grundschulen ihre Arbeit stärker an den Einsatz neuer Medien anpassen. Einerseits leisten diese ihren Beitrag zur Entwicklung der Medienkompetenz und Unterstützung des Lernens. Andererseits schaffen sie eine verlässliche Grundlage für den Lernprozess in Mittelschule und Gymnasium.

Heute ist der PC ein fester Bestandteil der kindlich-jugendlichen Erfahrungswelt.

In der Grundschule wird der Computer vorrangig als Mittel zur Kommunikation und Information genutzt. Er dient als Lernwerkzeug, um im Unterricht individuell auf die nötige Förderung der Schüler zu reagieren.

Durch die stärkere Motivation bei der Arbeit am Rechner leistet diese einen wichtigen Beitrag zur Beherrschung der grundlegenden Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen.

Klassenstufe 5-10

Ausgehend von den Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die die Schüler in der Grundschule erworben haben, soll der Fachunterricht in den Klassenstufen 5 -10 und in der gymnasialen Oberstufe durch die verstärkte systematische Einbindung neuer Medien insbesondere auf die Anforderungen des Berufslebens vorbereiten. Bei der methodisch, didaktischen Umsetzung ist zu beachten, dass ein breites Spektrum an Fächern einbezogen wird. Planmäßiger Informatikunterricht vermittelt zusätzlich informatische Bildung und unterstützt die Medienerziehung dadurch vor allem in technischer Hinsicht. Die einzelnen fachspezifischen Aspekte sollen so in die Medienbildung und Medienerziehung einbezogen werden, dass insgesamt das angestrebte Niveau an Medienkompetenz erreicht wird.

Die Schüler sollen ihr Können erweitern:

1. In der Nutzung von Multimedia-Umgebungen,
 2. Im Bereich der Grafikgestaltung,
 3. In der Kommunikation,
 4. Bei der Dokumentengestaltung,
 5. Auf dem Gebiet der Medienproduktion und,
 6. Speziell im Bereich der computergestützten Messwerterfassung und Auswertung sowie bei der Nutzung von Simulationen,
- (4., 5. und 6. hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt)

zu 1.

Es gibt für Schüler und Lehrer vielfältige Möglichkeiten, medial zu arbeiten oder ganze Projekte auf Basis der neuen Medien zu erstellen.

Durch die Nutzung verschiedener Multimediaanwendungen, sowie durch den Vergleich und die Bewertung der verwendeten Produkte sollen die Schüler ihre Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten beim Umgang auf diesem Gebiet erweitern.

Es ist wichtig, daß in den Schulen der kritische Blick auf die Medien gezeigt wird, denn, wie oft zu beobachten ist, berichten viele der deutschen Medien undifferenziert, ungenau, und bei näherer Betrachtung schlecht recherchiert.

Bestes Beispiel hierfür ist die allseits bekannte Bildzeitung, die nur zu gerne Erkenntnisse von vor 2 Jahren als brandneu und „jetzt kam heraus, dass...“ betitelt und einseitig darstellt. Die Schüler sollen die Medien, die ihnen zur Verfügung stehen

(Fernseher, Radio, Internet, Zeitung) nutzen und Beispielsweise einige der „Bild“-Meldungen nachrecherchieren.

zu 2.

Ein Betätigungsfeld, die Grafikbearbeitung, befähigt die Schüler zur Medienproduktion und zur Dokumentengestaltung.

Anwendungsmöglichkeiten sind:

- Pixel - und die Vektorgrafik,
- Digitalisierung analogen Bildmaterials,
- Bildbearbeitung,
- Erstellung von Broschüren, Faltblättern und Plakaten.

In diesem Zusammenhang können sich die Schüler auch mit der Fotografie, die dank Digitaltechnik wesentlich kostengünstiger in den Unterricht einzubeziehen ist, beschäftigen.

In Verbindung der Textverarbeitung mit Grafikanwendungen lassen sich Ausarbeitungen wesentlich ansehnlicher gestalten, Hausarbeiten mit selbsterstellten Grafiken unterstützen und Vorträge dank eingebauten Bildmaterials interessanter gestalten.

zu 3.

Neben der Nutzung der rechnerbezogenen Medien als Arbeitswerkzeug lernen die Schüler, mithilfe der neuen Medien ihr Können in Bezug auf Kommunikation mit diesen neuen Medien zu erweitern.

Beispiele sind

- die zeitversetzte Kommunikation (e-mail),
- die zeitgleiche Kommunikation (chat; videotelefonie; gleichzeitiges, kooperatives Bearbeiten eines Dokumentes).
- Ausserdem lernen die Schüler, ihre Arbeitsplätze auch über größere Distanzen hinweg zu vernetzen.

Ziele

Als Ziel der Arbeit mit den „neuen Medien“ muss die Erlangung von Medienkompetenz als Hauptziel und die Erweiterung der Sozialkompetenz als Zusatz stehen.

Medienkompetenz

Medienkompetenz bezeichnet nach der Auffassung von Dieter Baacke die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend effektiv zu nutzen.

Das umfasst z.B.

- Medien kennen und nutzen zu können
- Orientierung in der Medienwelt (z.B. unter verschiedenen Fernsehangeboten die Nachrichtensendung finden)
- an medial vermittelter Kommunikation teilnehmen können
- kritische Distanz zu Medien haben
(bsp. kommerzielles od. politisches Interesse in journalistischen Beiträgen erkennen können)
- kreativ in der Medienwelt tätig sein können

Dies soll zu praktischer Medienkompetenz führen.

Ziele der praktischen Medienkompetenz

- Fähigkeit zur aktiven Kommunikation
 - Kenntnis der technischen und organisatorischen Bedingung
- Kompetente Rezeption
 - Filterung und Analyse audiovisueller Informationen

(Baacke, Dieter: Medienpädagogik, 1997)

b) Situation des Lehrers

Unübersehbar ist die immer stärkere Öffnung vieler Schulen in Richtung neuer, unkonventioneller Lernbereiche. Es gibt eine Hinwendung zu selbstbestimmter, unabhängiger Medienarbeit.

Trotzdem ist die alltägliche Unterrichts- und Erziehungsarbeit im Hinblick auf Medien nach wie vor nicht zufriedenstellend, es geht mit der Mediennutzung nicht so recht voran.

Ein Großteil der heutigen Lehrkräfte ist immernoch sehr konservativ gegenüber der intensiveren Nutzung neuer Medien im Unterricht eingestellt.

Ein weiteres Problem entwickelt sich darin, dass die neuen Medien häufig in konventionellen Lernumgebungen und Settings eingesetzt werden, viel zu selten aber für konstruktives Lernen. Die Lehrer unterschätzen oft die Fähigkeiten der Schüler im Umgang mit neuen Medien. Viel zu selten gibt es an Schulen Projekte, die das Potential der Medienarbeit nutzen.

Der kindlich jugendliche Medienalltag findet zu wenig Beachtung. Lehrer mißverstehen die Medien als pädagogische Instrumente.

Medien dienen den Kindern und Jugendlichen im Alltag eher als Unterhaltungsmittel, und nicht als Informations und Bildungsquelle. Sie müssen als Resource für den Unterricht erst erschlossen werden.

c) Gefahren der Einpassung medienpädagogischer Aufgaben in den Schul- und Unterrichtsalltag

- Aus der flexiblen, fachübergreifenden und kreativen Erziehung wird eine „normale“ schulische Aufgabe.
- Viele Lehrer gehen davon aus, Medienerziehung sei eine „normale“ schulische Aufgabe, die in Fächermanier unterrichtet werden kann. Diese Pädagogisierung trägt zur Demotivation der Schüler bei.

In aktuellen Lehrplänen steht Medienpädagogik und Medienkompetenz zwar als Thema, aber die Umsetzung dieser Themen lässt nach Erkenntnissen aktueller Untersuchungen stark zu wünschen übrig.

Die Methoden, die im Unterricht angewendet werden, sind oft noch die selben Unterrichtsmethoden wie vor 10 - 15 Jahren. Es wird selten auf das Mediennutzungsverhalten heutiger Schüler eingegangen.

Das Internet wird nicht nur zum Lernen sondern auch zum Spielen oder zur Informationsbeschaffung genutzt. Die Grenze zwischen Arbeit und Unterhaltung verschwimmt mehr und mehr.

C) Recherche

Im Zuge meiner Recherchen bin ich auf verschiedene Medienpädagogische Konzepte, Angebote und Lehrmethoden gestoßen. Es gibt Angebote, die medienpädagogische Inhalte in den Schulunterricht integrieren, und es gibt andere Angebote, bei denen Projekte ausserhalb des Unterrichtes, oder parallel zum Unterricht durchgeführt werden .

1. „Ohrenblick“

www.Ohrenblick.de beschäftigt sich mit dem Mobiltelefon als Wahrzeichen der neuen Generation. Das Handy nicht nur als Telefon, sondern als multimedialer Taschencomputer mit Film- und Fotofunktion. Die Seitenbetreiber ermutigen dazu, von den vielseitigen Möglichkeiten des Telefons Gebrauch zu machen. Einmal im Jahr gibt es einen Handyfilm-Wettbewerb, speziell für Kurzfilme, die mit dem Mobiltelefon gefilmt wurden.

Ausserdem klärt www.Ohrenblick.de über Rechtsfragen auf, die in Bezug auf selbstgemachte Kurzfilme mit dem Mobiltelefon auftreten können. Dabei geht die Seite vor allem auf das Urheberrecht und das Recht am eigenen Bild ein. Um die Generation-Mobiltelefon auf die Gefahren hinzuweisen, die durch Klingelton-Downloads und Logo-Abos bestehen, warnen die Ohrenblick-Betreiber vor den Kostenfallen, die in den kommerziellen Angeboten der Fernseh- und Internetwerbung stecken.

www.Ohrenblick.de wird von JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis betrieben

Eine andere Rubrik, die für die Medienpädagogik sehr interessant ist, bilden der Blog und der Podcast.

2. Der Blog

Der Begriff „Blog“ kommt von „Weblog“. Dies stellt eine Wortkreuzung dar aus „Log“ für Logbuch und „Web“ für world wide web, also das Internet.

Die ersten Blogs entstanden ursprünglich als öffentliche Tagebücher, die sowohl dem Besitzer (dem „Blogger“), als auch dem Nutzer oder dem Konsumenten eine bequeme Plattform boten. Der Blog war eine einfache Möglichkeit Gedanken, Meinungen und Informationen auszutauschen und zu verbreiten.

Während sich eine große Anzahl von Blogs tagebuchartig mit ganz allgemeinen Themen beschäftigt, gibt es auch eine Vielzahl an Fachblogs, die sich auf ein Thema spezialisieren und dadurch meist auch eine größere Stammleserschaft erreichen.

(Beispiele: www.lawblog.de - Blog eines Rechtsanwaltes zu Rechtsthemen,

www.bildblog.de - Blog der sich kritisch mit der Berichterstattung der Bildzeitung beschäftigt.)

3. Der Podcast

Eine Weiterentwicklung des Blogs ist der Podcast. Podcasting bezeichnet das Produzieren und Anbieten von Mediendateien, sowohl Audio als auch Video, im Internet.

Der Begriff „Podcast“ oder „Podcasting“ setzt sich aus „iPod“ (der Name eines MP3-players der Firma Apple, der bekannteste MP3-player auf dem Markt) und „broadcasting“ (Englisch für senden, bzw. „broadcast“ - Sender) zusammen.

Ein Podcast ist ein Audiobeitrag oder der „Kanal“, auf dem die Beiträge zur Verfügung gestellt werden.

Man kann Podcasts als Radiosendungen auffassen, die sich unabhängig von der Sendezeit konsumieren lassen.

Über entsprechende Programme (sogenannte „Feed-reader“) können Aktuelle Podcastbeiträge bevorzugter Sender bzw. Kanäle automatisch auf den Rechner und auf Wunsch auch auf den MP3-Player geladen werden.

Zu Einsatzmöglichkeiten des Podcasts als auch des Blogs im Unterricht möchte ich auf die Internetseiten der „Landesakademie für Fortbildung und Personalentwicklung an Schulen“ des Landes Baden-Württemberg verweisen,

(<http://lehrerfortbildung-bw.de/>)

Die Landesakademie geht in der Rubrik Medienwerkstatt

(<http://lehrerfortbildung-bw.de/werkstatt/>)

sowohl auf das Arbeiten mit dem Blog bzw. dem „Content Management System“

(<http://lehrerfortbildung-bw.de/werkstatt/cms/>)

als auch auf das Arbeiten mit dem Podcast ein

(<http://lehrerfortbildung-bw.de/werkstatt/podcast/>)

zu 2. Blog

Es gibt mittlerweile reichlich Möglichkeiten, einen eigenen Blog zu betreiben, ohne selber teuren Speicherplatz im Internet kaufen zu müssen. Dazu möchte ich auf folgende Seiten verweisen:

<http://www.blog.de> , <http://www.blogger.de> .

Eine Anleitung, mit Tipps und Hilfestellungen, wie man mit dem Bloggen anfangen kann und worüber man schreiben kann, findet man auf www.krusenstern.ch.

zu 3. Podcast

Eine sehr interessante Art, einen eigenen Podcast herzustellen, bietet die Internetseite <http://www.cellcast.de> .

Hier kann man sich mit der eigenen Mobiltelefonnummer anmelden, um dann Podcastbeiträge über das Telefon aufzunehmen und über eine Festnetzrufnummer hochzuladen. Diese Beiträge können dann sowohl auf <http://www.cellcast.de> abgerufen werden, als auch direkt in eigene Internetseiten eingebunden werden.

4. Filmprojekte

Auch das Thema Film bietet vielfältige Möglichkeiten für Projektarbeit im Schulrahmen.

a) Projektbericht eines Lehrers

Ein Lehrer einer Sprachheilschule aus Marburg in Hessen hat auf der Seite http://fronhof.marburg.schule.hessen.de/die_schule/projekte_ag_schule/film

einen kleinen Erfahrungsbericht über ein Projekt seiner Klasse geschrieben, der sicher auch andere Lehrer anregen kann, mit ihren Klassen solche Projekte durchzuführen.

Projekte dieser Art sind gut geeignet die Sozialkompetenz der Schüler zu stärken, da die Teilnehmer ohne Teamwork keine guten Ergebnisse erzielen werden.

Auch hilft ein solches Projekt dabei, die Medienkompetenz zu stärken, denn wenn die Schüler selbst mit diesen Medien gearbeitet haben, können sie wesentlich reflektierter damit umgehen.

b) „Die KiKa – TrickBoxx“

Ist ein Angebot vom Kinderkanal. Der ZDF-Kinderkanal stellt für Schulprojekte ihre „Trickboxx“ zur Verfügung. Mit dieser können Schulklassen selber sogenannte „Stop-Motion“ Trickfilme herstellen (bei einem „Stop-Motion“ Trickfilm wird jedes Bild einzeln aufgenommen und im Nachhinein zu einer Animation zusammengefügt. Bekannte Beispiele sind „Knetefilme“ wie „Wallace & Grommit“).

Da der KiKa nur 10 „Trickboxxen“ zur Verfügung hat, ist eine Anmeldung ca. ein halbes Jahr vor Projektbeginn notwendig, im Übrigen ist das Angebot kostenlos.

http://www.kika.de/fernsehen/a_Z/t/trickboxx/trickboxx/was_ist_die_trickboxx/index.shtml

c) „Das filmende Klassenzimmer“

Das filmende Klassenzimmer ist ein Angebot der Bavaria Filmstadt.

Bei diesem Angebot ist es Jugendgruppen und Schulklassen möglich, einen Tag lang ins Filmgeschäft hineinzuschnuppern.

Der Tag beim „filmenden Klassenzimmer“ beginnt mit einer Einführung in die Arbeit beim Film. Unter Anleitung erarbeitet sich die Gruppe dann eine kleine Geschichte, die filmisch umgesetzt werden soll.

Mit Unterstützung der Bavaria-Mitarbeiter wird diese Geschichte dann von der ganzen Gruppe gedreht. Dies geschieht in den Kulissen der Bavaria-Filmstadt.

Wenn die Dreharbeiten nach wenigen Stunden abgeschlossen sind, wird das Material an die Cutter weitergereicht, die den Film fertig schneiden. In dieser Zeit wird die Gruppe auf eine Führung durch die Bavaria-Filmstadt mitgenommen.

Am Ende dieses Tages erhalten die Jugendlichen vor ihrer Abreise noch den fertig geschnittenen Film. Die Teilnahme am „filmenden Klassenzimmer“ kostet pro Teilnehmer 23,-€

<http://www.filmstadt.de/index.php?id=32>

5. Sächsische Ausbildungs- und Erprobungskanäle

Speziell auf die Medienpädagogische Arbeit mit Schülern und auf die Vermittlung von Medienkompetenz ist das Konzept des schulischen SAEK ausgerichtet.

SAEK ist die Abkürzung für Sächsische Ausbildungs- und Erprobungskanäle.

Die SAEK verfolgen verschiedene Konzepte, eines davon ist der schulische SAEK.

Dieser bietet Schülern und Lehrern die Möglichkeit erste Schritte in der Arbeit mit der Medien Film, Fernsehen und Rundfunk zu machen.

Von Fachkundigem Personal angeleitet können Teilnehmer Projekte wie Kurzfilme, Hörspiele oder Fernsehbeiträge produzieren.

Lehrer können sich über medienpädagogische und mediendidaktische Einsatzmöglichkeiten im Unterricht informieren oder mit Hilfe der SAEK - Mitarbeiter Lehrmittel und Konzepte für die Vermittlung von Medienkompetenz erarbeiten.

„Die Stärkung von Medienkompetenz ist mithin das zentrale Anliegen der SAEK-Ausbildungs- und Erprobungstätigkeit. Unter dieser Kompetenz wird nicht primär die Handhabung der Technik in den Bereichen Fernsehen, Hörfunk und Multimedia, auch nicht primär die Anwendung journalistischen Handwerks verstanden. Maßgeblich ist vielmehr die Aneignung von kognitiven Strukturen, sprich: von Prinzipienwissen. Dieses beinhaltet nicht nur den Umgang mit einem spezifischen Medium (beispielsweise mit dem Radio), sondern mit allen Medien. Anhand des einen exemplarischen Mediums muss potentiell der Umgang mit allen Medien gelernt werden, was nur über das Verdeutlichen von (Grund-)Strukturen, denen alle Medien unterliegen und in die sie eingebunden sind, vermittelt werden kann.“ (<http://www.saek.de>)

Für Schulen ist der Service des schulischen SAEK kostenlos.

Schulisch ausgerichtete SAEK-Standorte befinden sich in den Städten Dresden, Riesa, Görlitz, Bautzen, Plauen und Zwickau.

Die Angebote der SAEK, weitere Informationen zu den Konzepten und den verschiedenen Standorten sind auf der Internetseite zu finden:

<http://www.saek.de> .

6. Offene Kanäle

Medienkompetenz bedeutet nicht nur, den Fernseher bedienen zu können. Vielmehr sollten die Bürger selbst wissen, wie Rundfunkmedien funktionieren und mit eigenen Sendungen zur Meinungsvielfalt beitragen. Mit Aufkommen dieser Erkenntnis in den 1980 Jahren entstanden viele Offene Kanäle, sowohl Hörfunk- als auch Fernsehsender, deren Programm zum größten Teil durch Bürger gestaltet wird.

Viele Offene Kanäle werden durch die jeweiligen Landesmedienanstalten betrieben oder gefördert, da zu deren Aufgaben auch die Förderung der Medienkompetenz der Bürger gehört.

Offene Kanäle bieten somit auch eine ideale Plattform für medial ausgelegte Schulprojekte.

Offene Kanäle in den verschiedenen Bundesländern sind beispielsweise:

<http://www.okb.de> der Offene Kanal Berlin

<http://www.radioweser.tv> Offener Kanal für Bremen und Umland

<http://www.freies-radio.org> Offener Kanal (Radio) Kassel

<http://www.rok-tv.de> Offener Kanal Rostock

<http://www.nb-radiotreff.de> Offener Kanal (Radio) für ganz Mecklenburg-Vorpommern

<http://www.ok43.de> Offener Kanal Essen

<http://www.ok-kl.de> Offener Kanal Kaiserslautern

<http://www.okluebeck.de> Offener Kanal Lübeck

7. Software

Lernsoftware für verschiedene Anforderungen sind vielfältig erhältlich.

Auf

http://www.medienwerkstatt-online.de/products/overview_schueler.html

findet sich Beispielsweise ein umfangreiches Angebot an Programmen für Mathematik, Deutsch, Fremdsprachen, Legasthenie – Therapie.

<http://links.grundschulmaterial.de/Lernsoftware-13.htm>

bietet ebenfalls ein breites Angebot.

Lernsoftware ist meist auf die Bedürfnisse von Grundschulern ausgelegt.

8. Lehrerbildung

Auf den Seiten des deutschen Bildungsservers lassen sich Umfangreiche Angebote und Verweise zum Thema Medienerziehung, Lehrerbildung und Lehrerfortbildung und Medienkompetenz in der Schule finden.

<http://www.bildungsserver.de>

Um bei Projekten in Computerräumen die Kontrolle zu behalten, gibt es Programme, die dem Lehrer erlauben, die Rechner der Gruppe von seinem eigenen Rechner aus zu überprüfen. Es können die Monitore einzelner Benutzer angezeigt werden, oder Mehrere gleichzeitig.

Beispielsweise sei hier das kommerzielle Programm „Orvell Network

Edition“ <http://www.protectcom.de/orvell/de/netzwerk.php>

und das kostenlose Programm iTALC

<http://italc.sourceforge.net> genannt.

D) Handreichung zur Herstellung eines Kurzfilmes im Rahmen eines Schulprojektes

Der Kurzfilm

Der Aufbau eines Kurzfilmes ähnelt dem eines Langfilmes sehr, bei beiden kann man die gleichen Strukturen erkennen, und für beide Formen kann man die selben Strategien heranziehen, um zu einem Drehbuch zu kommen.

Eine sehr hilfreiche Strategie der Ideenfindung und Stoffentwicklung ist es, zuallererst seine Hauptcharaktere zu erschaffen.

1. Charakterentwicklung:

Bei der Charakterentwicklung fangen wir an, eine Figur von Grund auf zu erstellen. Ziel ist es, einen handlungsfähigen Charakter zu erhalten, dessen Handlungen durch seine Art und seine Charakterzüge bestimmt werden, der Charakter soll „authentisch“ sein.

Anfangen bei Geschlecht und Alter braucht die Figur einen Namen. (Bei der Suche nach Namen kann das Telefonbuch hilfreiche Dienste leisten).

Nach Geschlecht, Namen und Alter müssen wir uns nun um die Vergangenheit unseres Charakters kümmern.

Damit unser Charakter glaubhaft wird, und seine Handlungsweisen einen Hintergrund haben, braucht die Figur eine Vergangenheit. Also fangen wir bei den Eltern an. Welche Berufe führen sie aus, sind sie wohlhabend oder leben sie in Armut? Hatte unser Charakter in seiner Kindheit immer alles, was er sich gewünscht hat oder musste er arbeiten, um sich Wünsche zu erfüllen? Gibt es Geschwister, und wenn ja, wieviele welchen Geschlechtes und wieviel älter oder jünger sind diese?

Ist unsere Figur auf dem Land groß geworden, oder ein Stadtkind?

Wie sah der Freundeskreis aus, hatte unsere Figur viele Freunde, oder war er Einzelgänger?

War er/sie in einer „Gang“ und welche Stellung hatte er darin. Wie waren die schulischen Leistungen des Charakters, welchen Schulabschluss hat er/sie erreicht?

Welche beruflichen Ziele gab es für die Zeit nach der Schule, Studium/Ausbildung?

Dieser Lebenslauf des Protagonisten muss bis zum Zeitpunkt der Handlung vollständig ausgearbeitet sein. Nur so können Fragen, die beim Drehbuchschreiben in Bezug auf den Charakter entstehen, einfach und authentisch beantwortet werden. Unser Charakter muss glaubhaft sein und seine Handlungen müssen seinen Charaktereigenschaften entsprechen.

Wenn nun dieser komplette Lebenslauf vorliegt, sollte es keine großen Probleme bereiten, den Status Quo, den Zustand in dem sein jetziges Leben verläuft festzulegen. Dies ist wichtig, da dies eine Grundlage für die Exposition, den ersten Akt des Drehbuches ist.

Um weiter auf die Stoffentwicklung einzugehen, muss kurz über die Struktur des zu erarbeitenden Drehbuches gesprochen werden. Das Ziel ist es, ein Drehbuch nach der Drei-Akt-Struktur zu erhalten.

Ein klassisches Drehbuch wird in drei Akte aufgeteilt, Sid Fields hat diese Struktur für den klassischen Langfilm von 90-120 Minuten festgelegt. Sie hat aber auch, mit leichten Änderungen, für den Kurzfilm Gültigkeit. (Sid Fields ist ein amerikanischer Dozent für Drehbuchschreiben)

2. Die drei Akte (Drehbuchaufbau)

a) Der erste Akt, „die Exposition“

Sie wird im Langfilm mit einer Länge von einem Viertel des gesamten Filmes festgelegt, im Kurzfilm kann es von einem Viertel bis zu einem Drittel sein.

In der Exposition werden die handelnden Charaktere vorgestellt. Es sollte dem Zuschauer klar werden, welche Sichtweise er im Film hat, (allwissender Beobachter, Beobachter mit beschränkter Sicht, Sicht des Protagonisten, ect.)

In der Handlung des Filmes wird in der Exposition der Status Quo gezeigt. D.h., wie lebt der Protagonist jetzt, was ist sein Alltag oder womit ist er beschäftigt.

Je nach Handlungszeitraum und „Geschwindigkeit“ des Filmes (zeitraffend, zeitstreckend oder Echtzeit) kann dies zeigen, wie der Protagonist über einen längeren Zeitraum hinweg lebt. Oder es zeigt nur die Zeit vom Aufstehen, über den Weg zur Arbeit bis zu einem bestimmten Punkt.

Dieser bestimmte Punkt im ersten Akt wird „Plotpoint“ genannt oder auch Wendepunkt.

Es ist der Zeitpunkt an dem etwas passiert. Ein Ereigniss, das den Protagonisten aus seiner gewohnten Welt herausreißt und ihn „auf die Reise“ schickt, ihm also ein Ziel gibt, das er bis zum Ende der Geschichte erreichen will/muss. Dieser Wendepunkt, der Plotpoint 1 führt auf das Ende des ersten Aktes hin, ist also kurz vor dem Ende platziert.

b) Der zweite Akt, „die Konfrontation“

In diesem Teil des Drehbuches spielt sich der Hauptteil der Handlung der Geschichte ab. Der Umfang des zweiten Aktes beträgt im Langfilm die Hälfte des Drehbuches, kann im Kurzfilm aber zwischen der Hälfte und einem Drittel des Drehbuches einnehmen.

Konfrontation bedeutet auch Konflikt, im zweiten Akt des Drehbuches versucht unser Protagonist das Ziel, das ihm durch den Plotpoint gegeben wurde, zu erreichen, Konflikt bringen dabei die Hindernisse, die er auf seinem Weg zum Ziel überwinden muss.

Der Protagonist muss auf diesem Weg zum Ziel seine gewohnte Umgebung verlassen und für ihn neues Land betreten. Die Hindernisse auf diesem Weg bestimmen den Dramatischen Ablauf der Geschichte.

Am Ende des zweiten Aktes kommt wiederum ein weiterer Plotpoint, ein Punkt, der der Handlung eine letzte entscheidende Wendung gibt. Z.b. versteht der Held plötzlich einen Ratschlag seines Meisters, worauf hin er erst in der Lage ist, seinem Gegenspieler Paroli zu bieten. Dem Plotpoint folgt der Dritte Akt.

c) Der dritte Akt, „Die Auflösung“

Dieser beinhaltet meist den Showdown, also den letzten Kampf des Helden.

Er hat nun das letzte Hindernis erreicht, das ihm den Weg zu seinem Ziel versperrt und er ist nun in der Lage, es mit all seiner Kraft und all seinem Wissen zu überwinden. Dieser letzte Akt sollte wiederum ein Viertel bis ein Drittel der Handlung einnehmen, und am Ende die Handlung zu einem Abschluss führen.

Der Kurzfilm endet oft mit einem pointierten Ende.

(Beispiele für Kurzfilme sind Beispielsweise Animationsfilme der Firma Pixar: „Gary's game“)

3. Form

Wenn unsere Story soweit durchgesponnen ist und von Anfang bis Ende funktioniert, sollte sie noch in eine Form gebracht werden, mit der man schnell und effektiv arbeiten kann.

Es ist dabei nicht wichtig, streng nach den Richtlinien für ein professionelles Drehbuch vorzugehen, aber gewisse Merkmale sind für ein effizientes Arbeiten von Vorteil und sollten daher beachtet werden.

So steht am Anfang jeder Szene der Spielort, ob innen oder aussen, und ob die Szene bei Tag oder Nacht spielt.

Danach wird zuerst die Szenerie beschrieben und dann die Handlung.

Dialoge werden zentriert dargestellt.

Beispiel:

2. Wohnung

Innen/Nacht

Max sitzt auf dem Sofa vor dem Fernseher, der Fernseher ist angeschaltet, der Abspann eines Filmes läuft gerade.

Klara sitzt am Computer und arbeitet.

Max macht den Fernseher aus und steht vom Sofa auf.

Er kommt von hinten an Klara heran, streicht ihr über die Schultern und gibt ihr einen Kuss in den Nacken.

MAX:

ich geh jetzt ins Bett,
machst du noch lange?

KLARA:

eine halbe Stunde werd ich
hier wohl noch brauchen

schwenk auf die Uhr neben dem Computer, sie zeigt 1.32 Uhr

4. technische und organisatorische Hinweise

Wenn nun das Drehbuch in einer brauchbaren Fassung vorhanden ist, sollte noch eine sogenannte Auflösung gemacht werden. D.h., die einzelnen Szenen müssen in Hinblick auf Kameraeinstellungen, Blickwinkel und zeitliche Länge der Einstellungen durchgearbeitet werden.

Einstellungen oder Einstellungsgrößen bezeichnen häufig gebrauchte Kamerablickwinkel und Entfernungen in Bezug auf die Szenerie.

Anfangen bei der größten Einstellung, der „Totalen“, gehen die Größen über die „Halbtotale“, die „Halbnahe“, die „Nahe“ bis zur Detailaufnahme (siehe „Einstellungsgrößen, Seite __)

Sehr praktisch sind Auflösungen in Form eines Storyboards, auf diesem sind die Gewünschten Einstellungen in Bildern skizziert. Dabei kommt es nicht auf den künstlerischen Wert der Bilder an, sondern darauf, aus ihnen die Einstellungen erkennen zu können.

Diese Auflösung, bzw. das Storyboard wird während des Drehs meist nochmal überarbeitet und an die tatsächlichen Gegebenheiten am Drehort angepasst, ist aber eine wichtige Hilfe um sich zu orientieren, und um wildes Drauflosgefilme zu vermeiden, sondern durchdacht zu arbeiten.

Ein für Amateure praktisches Schema um anfangs gute, im Schnitt sinnvoll verwertbare Aufnahmen zu erhalten, ist es, die Szene mit einer Totalen zu eröffnen und dann immer näher heran zu springen. Dabei wird die Szene jedesmal komplett durchgespielt, um alle Freiheiten im Schnitt zu haben. Bei Dialogen arbeitet man oft mit der „Schuss – Gegenschuss“ - Methode, bei der der sprechende Part über die Schulter des Anderen zu sehen ist (Overshoulder/ OV).

Da die Auflösung im Normalfall vom Kameramann und Regisseur zusammen gemacht wird, sollten sich spätestens an dieser Stelle Gedanken über die Arbeitsverteilung gemacht werden. Während die Charakterentwicklung und die Ideenfindung bzw. Drehbuchausarbeitung etwas ist, was die Schüler in Eigenarbeit bzw. in der Gruppe machen können, sollten sich die Gruppenmitglieder nun darauf einigen, wer welche Aufgabe übernimmt. Da bei einem solchen Projekt aus zeitlichen Gründen auf eine professionelle Ausleuchtung verzichtet werden kann, muss dieses Department nicht besetzt werden,

Wenn Maske und Kostüm von der Art der Story nötig sind, sollten sich dafür Verantwortliche finden, die darauf achten, das rechtzeitig alle Kostüme zusammengesucht werden. Der Ton sollte über ein externes Mikrofon auf die Kamera aufgezeichnet werden, dafür wird ein Posten zu besetzen sein. Für die Kamera ist bei einem Projekt dieser Größe auch nur eine Person nötig. Allerdings sollte noch eine Person als Assistenz für Kamera und Ton zur Verfügung stehen, der bei Umbauten hilft. Neben einer Person, die für Regie verantwortlich ist, müssen natürlich auch alle Schauspielrollen besetzt werden. Wenn alle Posten vergeben sind, können die Dreharbeiten dann voller Elan beginnen. Nach Abschluss Derselbigen beginnt der mühsame Teil des Projektes, der Schnitt, in dem die passenden Szenen aneinander gesetzt werden. Wenn während des Drehs nichts vergessen wurde und die Drehbuchvorlage gut eingehalten wurde, sollte der grobe Zusammenschnitt der einzelnen Szenen relativ einfach von statten gehen, und innerhalb eines Tages erledigt sein. Der sogenannte Feinschnitt, bei dem die kleinen Feinheiten herausgearbeitet werden, wird einen weiteren Tag in Anspruch nehmen. Dabei wird besonders auf den Ton geachtet und evtl. Musik eingefügt. Bis der Film am Schluss in fertiger Form auf DVD oder einem anderen Medium vorliegt, müssen alle Beteiligten hart arbeiten, doch am Ende wird ein Werk herauskommen, in dem sich Alle wiederfinden.

5. Einstellungsgrößen, Perspektiven und Sichtweisen im Film:

Um sein Werkzeug, die Kamera, im Film richtig einsetzen zu können, braucht der Kameramann wichtiges Hintergrundwissen, Dazu zählt vor allem das Wissen über Einstellungsgrößen, Perspektiven und gern benutzte Schnittfolgen.

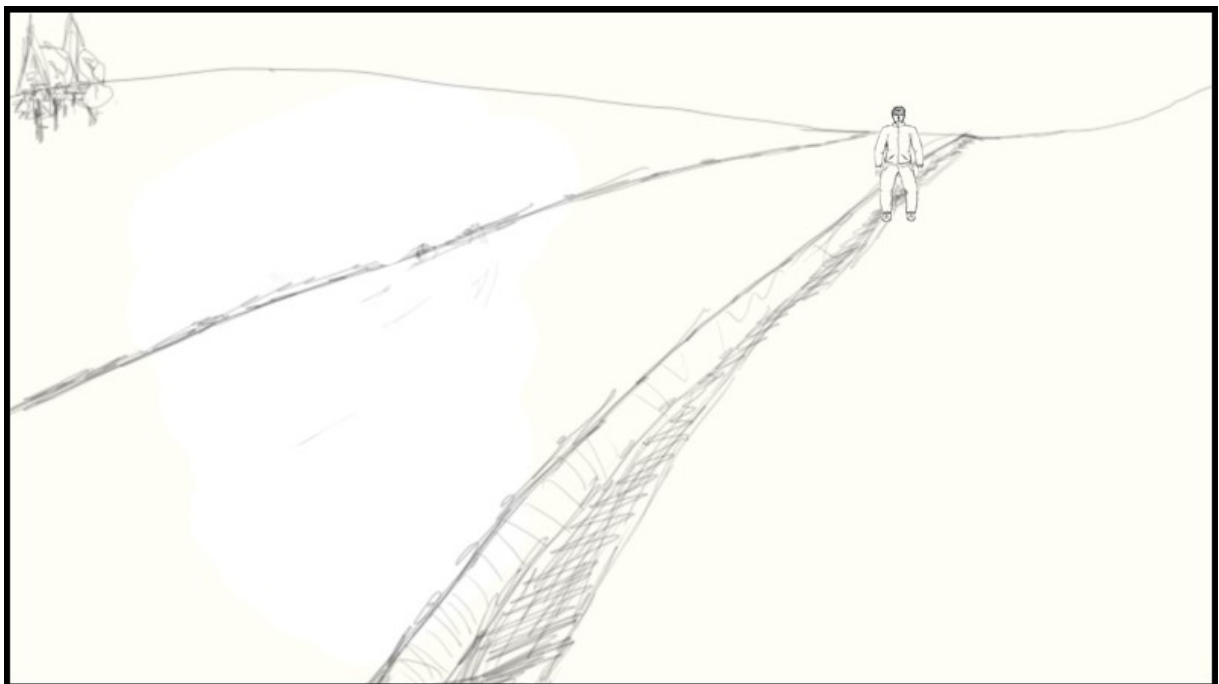
Einstellungsgrößen geben im Film im allgemeinen eine Angabe darüber, welcher Bildausschnitt gezeigt wird. Die Begriffe sind einheitlich, so dass alle am Set wissen, welcher Ausschnitt ca. im Bild ist, wenn der Kameramann sagt, er dreht eine „Totale“ auf den Protagonisten. Oder wenn der Regisseur meint, er hätte gerne eine „Halbtotale“. Beim Amatuerfilm ist diese Routine natürlich noch nicht vorhanden, trotzdem sind diese Einstellungen Standart und decken fast alle gewünschten Bildausschnitte ab.

a) Einstellungsgrößen

1. Supertotale Einstellung

Die Supertotale oder Panoramaeinstellung wird gerne für Landschaftsaufnahmen genommen. Evtl. auftauchende Charaktere sind verschwindend klein. Hiermit kann auch die Verlorenheit des Protagonisten in einer weiten Umwelt dargestellt werden. Der Hauptinhalt der Einstellung ist die Landschaft, die Umgebung.

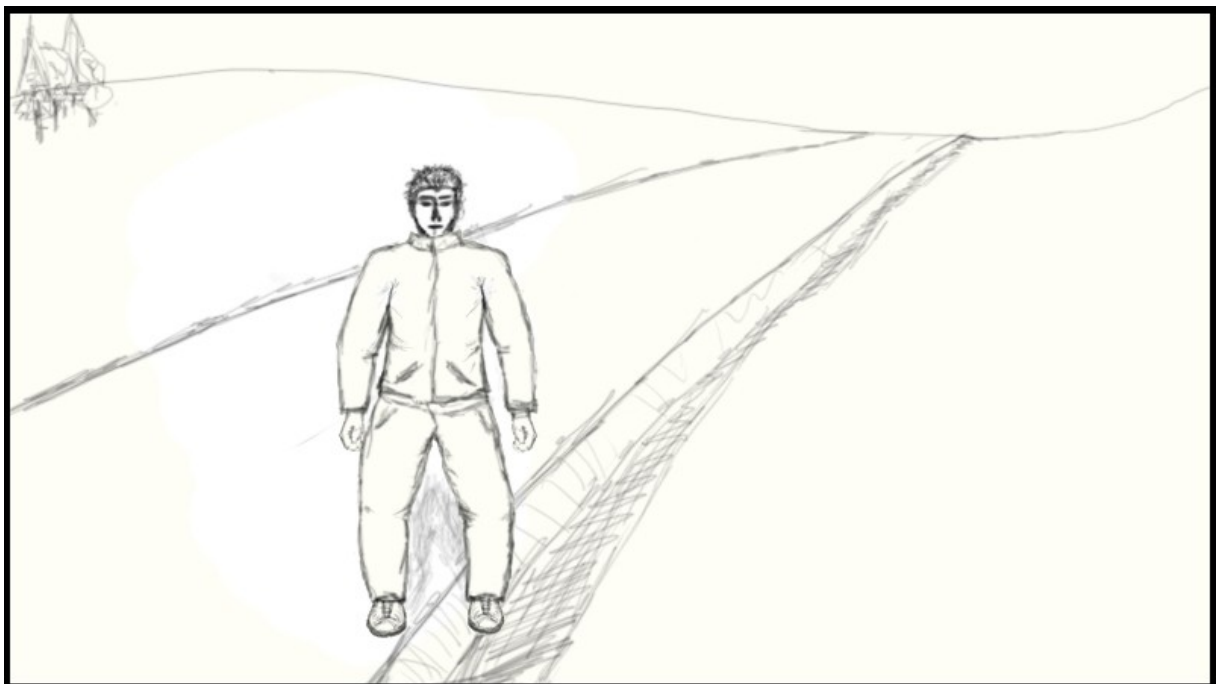
Eine „Supertotale“ wird auch gerne als „Establishing Shot“ eingesetzt (*Establishing shot* siehe Seite __)



2. Totale Einstellung

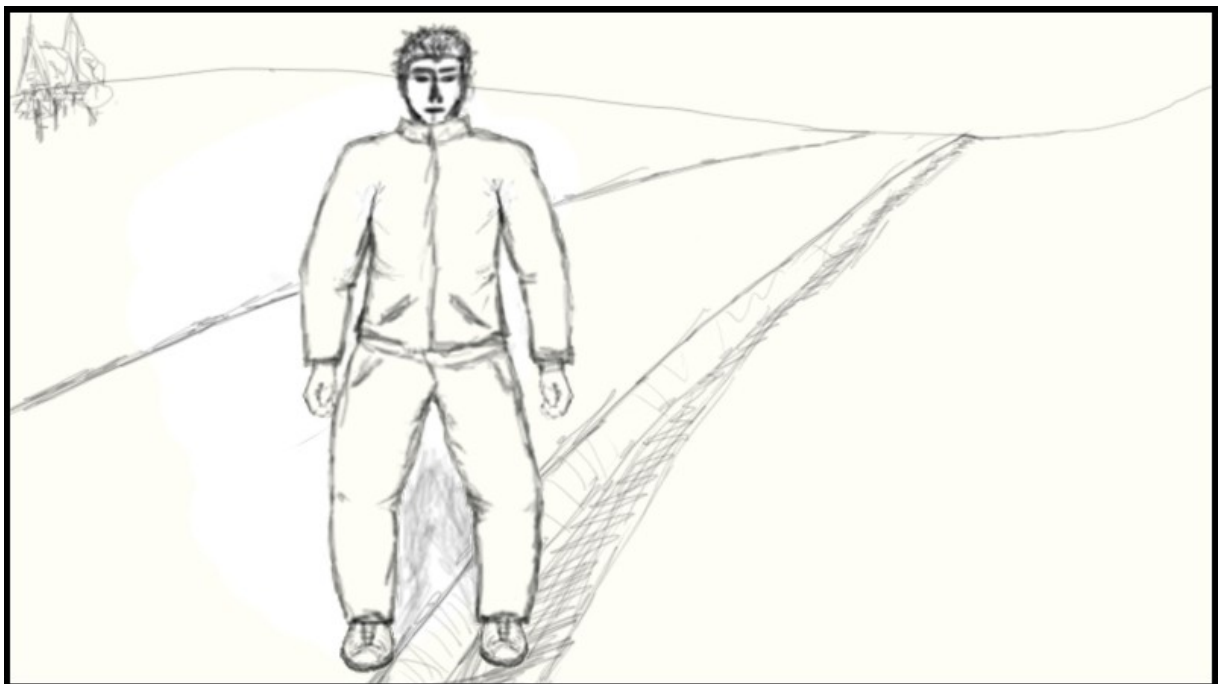
Die Person oder Gruppe wird komplett in ihrer Umgebung dargestellt, die Umgebung oder Landschaft ist aber nicht mehr Hauptbestandteil des Bildes. Die Personen sind größer als in der Supertotale, werden aber immer noch als relativ unwichtig empfunden.

Neben der „Supertotalen“ werden auch die „Totalen Einstellungen“ oft als „Establishing Shot“ eingesetzt.



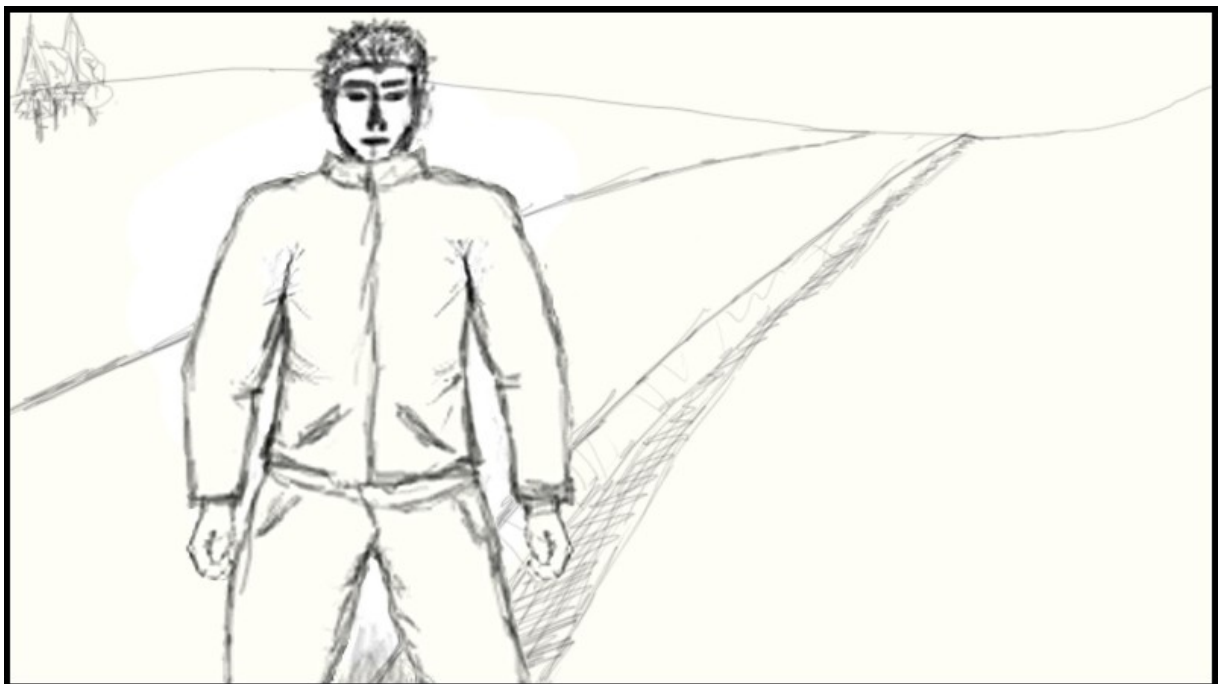
3. Halbtotale Einstellung

Die Personen werden komplett gezeigt, die Umgebung ist zum Hintergrund geworden und verliert an Bedeutung. In dieser Einstellung kann sehr gut Körpersprache und Aktion der Personen gezeigt werden, wobei Dialoge ungern in der Halbtotalen gezeigt werden.



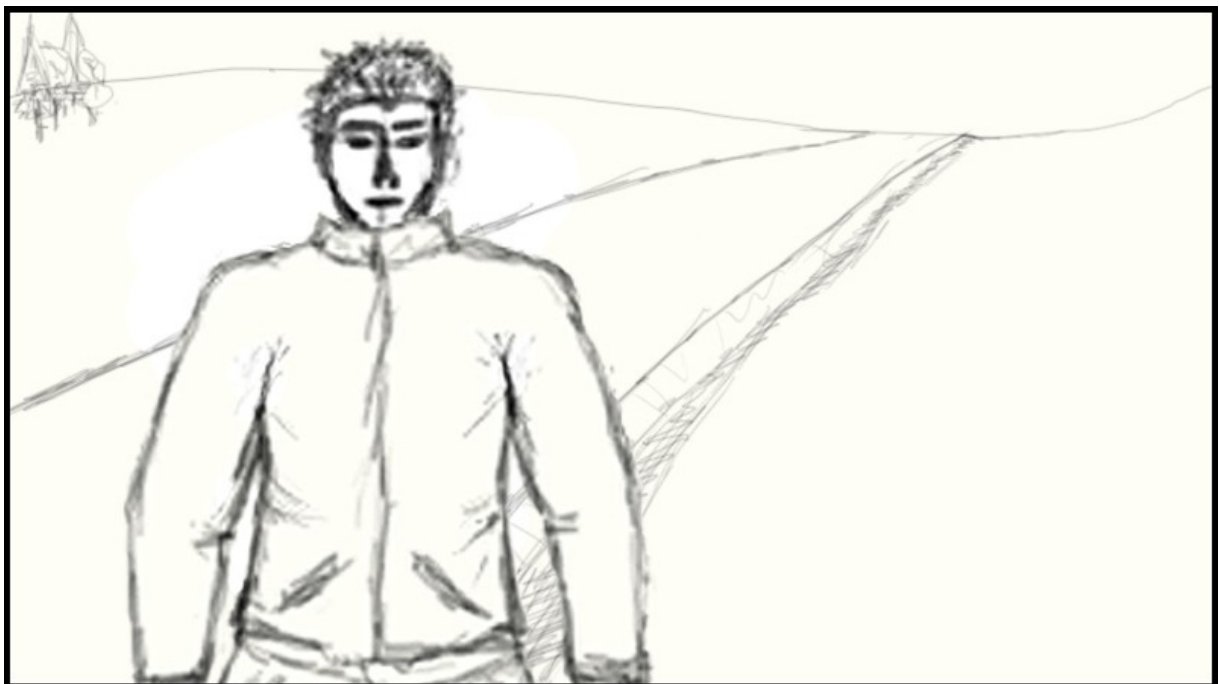
4. Amerikanische Einstellung

Die Figur wird vom Kopf bis kurz oberhalb des Knies gezeigt. Diese Einstellung entstand im Genre des Westernfilmes, in dem der Protagonist vom Kopf bis zu seinem Pistolen-Halter gezeigt wurde. Heute wird sie gerne bei Aufnahmen in geschlossenen Räumen benutzt, da die Körpersprache immernoch gut sichtbar wird, aber die enge Umgebung stärker ausgeblendet wird als bei der Halbtotale.



5. Halbnahe Einstellung

Personen werden vom Kopf bis zur Hüfte abgebildet, dies entspricht der natürlichen Sehgewohnheit und wird gerne bei Dialogen verwendet.



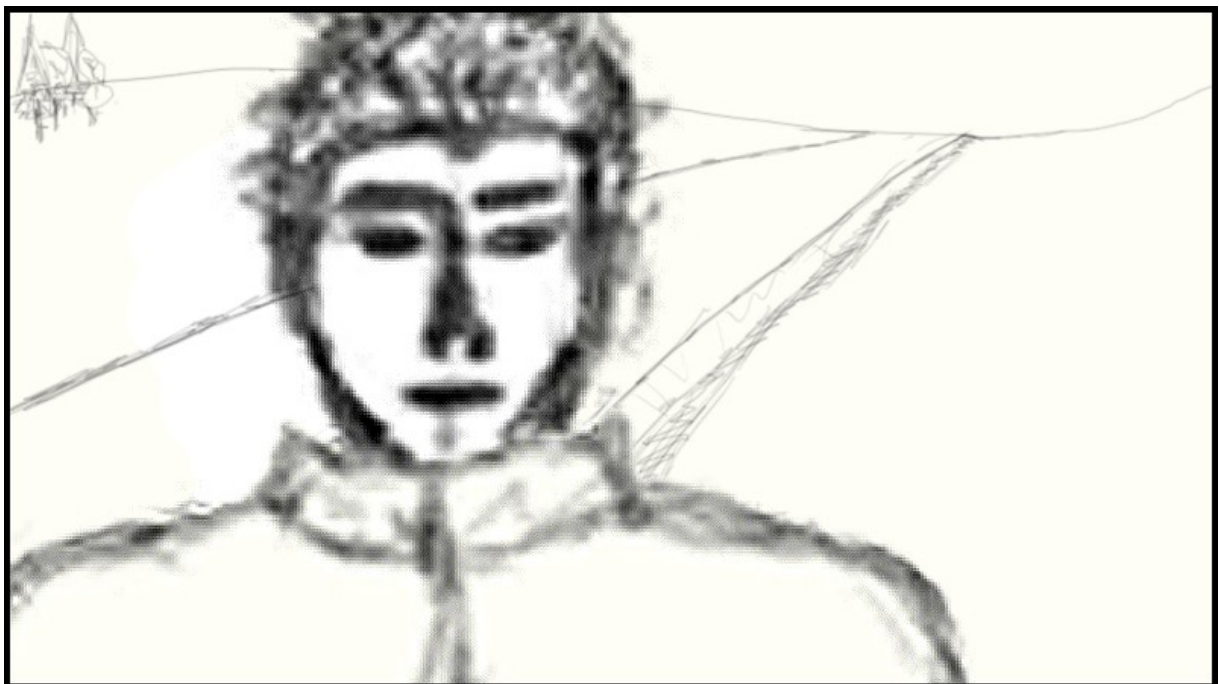
6. Nahe Einstellung

Person vom Kopf bis Mitte Oberkörper. Da das Gesicht größer ist, als bei der Halbnahen, kann die Mimik besser gezeigt werden. Wird ebenfalls gerne bei Dialogen verwendet.



7. Großaufnahme

Das Gesicht ist Hauptbildinhalt, evtl. wird die Schulter noch angeschnitten, Kopfbedeckungen werden auch nur im Anschnitt gezeigt. Die Gefühle und Mimik der Person werden sehr deutlich gezeigt und stehen klar im Vordergrund.



8. Detailaufnahme

In dieser Einstellung wird ganz klar auf ein Detail eingegangen, z.B. ein Auge, der Mund, die Hände, die Pistole im Pistolengurt, der Finger am Abzug.

Je nach Bildinhalt kann beim Zuschauer Intimität oder Abneigung erzeugt werden.



9. Italienische Einstellung

Durch den „Italo-Western“ geprägte Sonderform der Detailaufnahme, bei der beide Augen des Protagonisten gezeigt werden. Sehr beliebt beim Showdown der Revolverhelden.

(Wirkt besonders gut im breiten Cinemascope- Bildverhältnis, dem Seitenverhältnis eines Kinofilmes)

(Berühmtes Beispiel: „Once upon a time in the West“

dt: „Spiel mir das Lied vom Tod“)



10. Subjektive Einstellung

Diese Einstellung zeigt die Sichtweise einer Person, wir sehen sozusagen mit den Augen der Person, dadurch kann eine starke emotionale Nähe zur Handlung hergestellt werden.

11. Establishing Shot

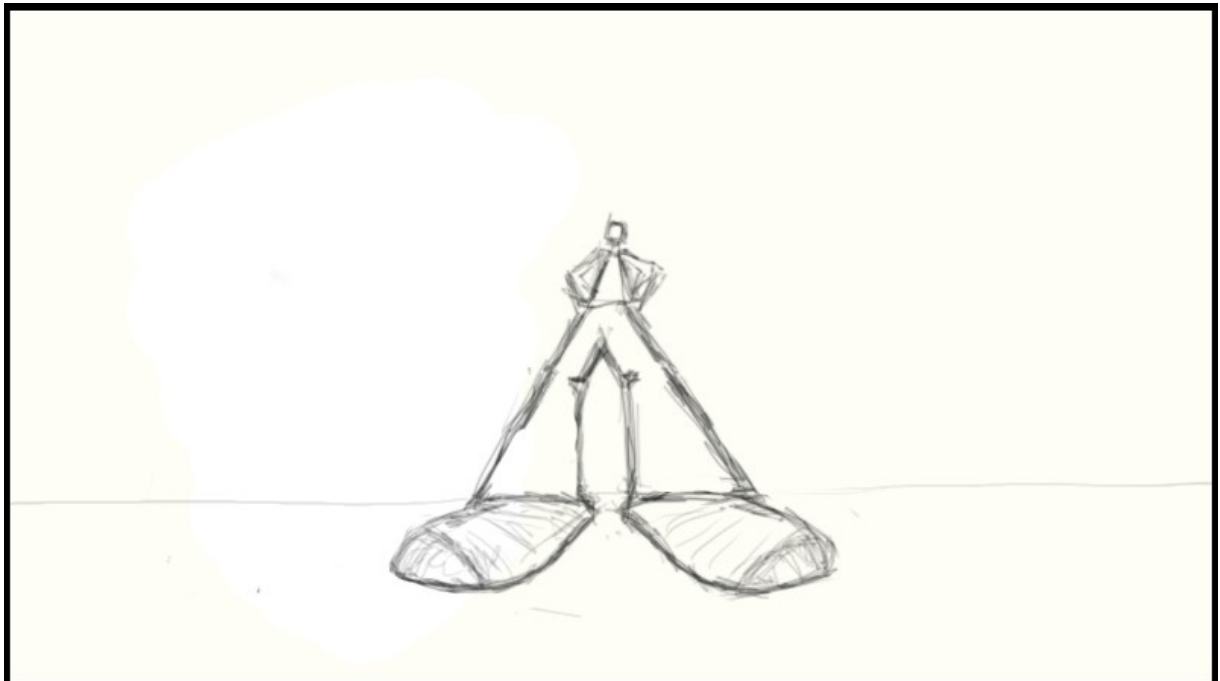
Der Establishing Shot ist eine Form der „Totalen Einstellungen“. Es wird dem Zuschauer ein Überblick über die Szenerie gegeben, damit er sich orientieren kann. Der Establishing Shot wird vor allem nach einem Ortswechsel eingesetzt.

b) Perspektiven

Verschiedene Perspektiven können im Film sowohl Distanz als auch Nähe zum Protagonisten erzeugen.

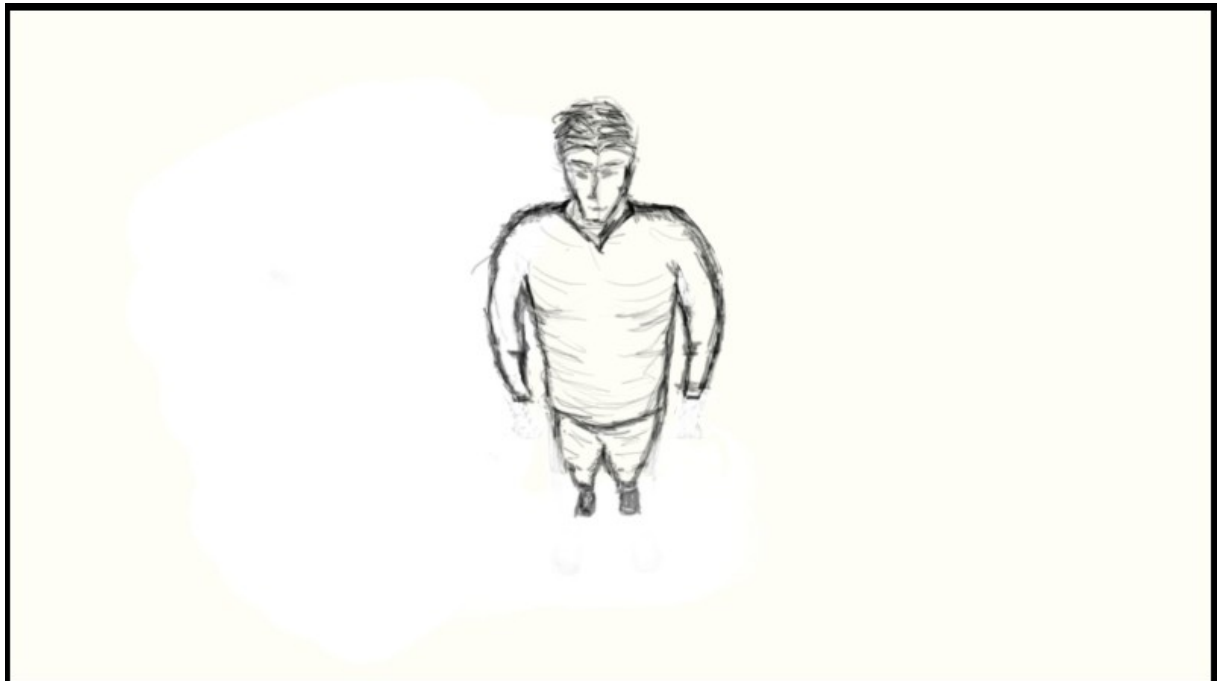
1. Die Froschperspektive

Der Sichtpunkt liegt weit unterhalb der normalen Augenhöhe, die Blickrichtung ist meist aufwärts gerichtet. Diese Perspektive kann bedrohlich wirken und Erniedrigung und Unterlegenheit suggerieren. (z.B. als „Subjektive Einstellung“ eines am Boden Liegenden)



2. Die Vogelperspektive

Hier blickt der Zuschauer von schräg oben auf die handelnden Personen, je nach Höhe der Kamera (vgl. Einstellungsgrößen) kann eine große Distanz zur Handlung geschaffen werden. Diese Perspektive ermöglicht eine gute Übersicht über das Geschehen.



c) Kamerabewegungen

Für Film-Anfänger sehr verlockend, aber auch sehr gefährlich sind Kamerabewegungen. Es erfordert eine gewisse Erfahrung, eine Kamerabewegung sauber durchzuführen, ohne das es langweilig aussieht. Kamerabewegungen sollten nie der Bewegung wegen ausgeführt werden, sondern müssen ihren Grund in der Bildinformation haben. Wenn ein Schwenk über die trostlose Landschaft am Ende den Protagonisten zeigt, der einsam seines Weges geht, oder aus dieser Einöde kommt, hat dies seine Berechtigung. Wenn aber ein halbminütiger Schwenk dem Zuschauer keine neuen Informationen gibt, ist er überflüssig und sollte er besser weggelassen werden.

1. Der Schwenk

Ein Schwenk ist eine Kamerabewegung um die horizontale, vertikale oder diagonale Kameraachse.

2. Die Kamerafahrt

Eine Kamerafahrt ist eine Bewegung der Kamera entlang der horizontalen, vertikalen oder diagonalen Kameraachse.

3. Der Zoom

Ist eine Sonderform der Kamerafahrt auf der Sichtachse der Kamera. Der Zoom ist keine Kamerabewegung, es wird nur die Brennweite der Linse verändert, somit bleiben auch die Größenverhältnisse zwischen Vorder- und Hintergrund gleich.

Gerade der Zoom wird gerne als Übergang zwischen verschiedenen Einstellungsgrößen verwendet. So kann aus einer Supertotalen Einstellung in eine Detail Einstellung herangezoomt werden, (Die ist, wenn auch mit ungleich mehr Aufwand, auch durch eine Kamerafahrt realisierbar. Der Mehraufwand spiegelt sich dabei oft in einem natürlicheren Bild wieder, da ein stark herangezoomtes Bild einen unnatürlicheren Eindruck macht, es entspricht nicht unseren Sehgewohnheiten.)

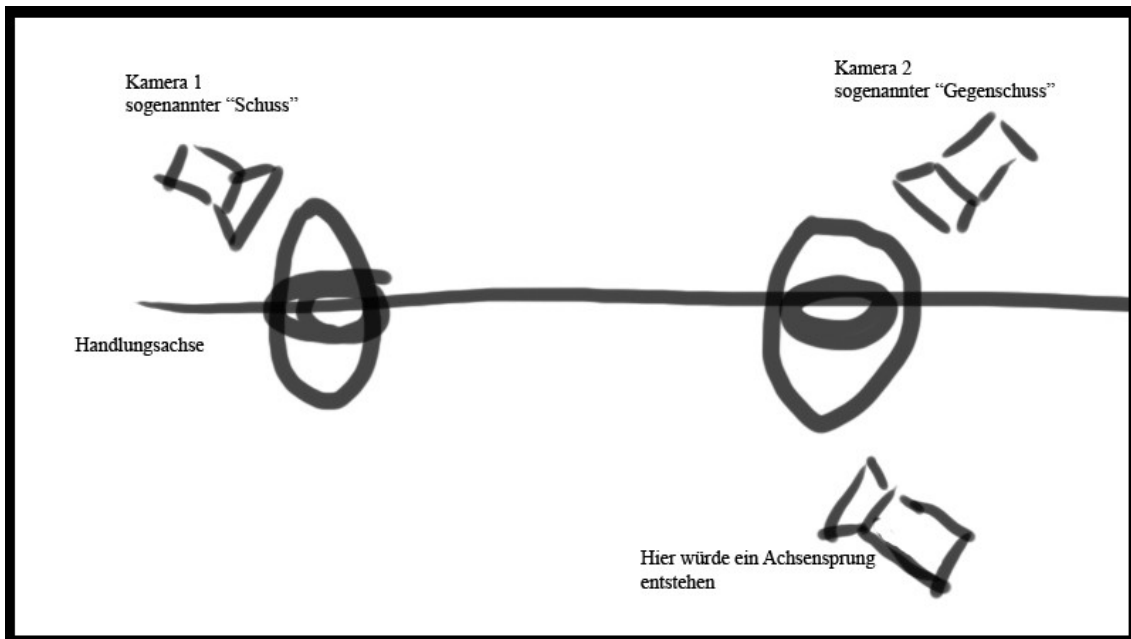
d) Schnittfolgen

Es gibt auch einige sehr gern genutzte Schnittfolgen, um beispielsweise Dialoge zwischen zwei Personen zu zeigen.

Dabei sind in der ersten Einstellung beide Personen in einer Halbtotalen Einstellung zu sehen. Danach zeigt man Denjenigen, der gerade spricht gern in einer sogenannten „Over Shoulder“-Einstellung, bei der die Kamera über die Schulter des Zuhörenden den Gesprächspartner sieht. Wenn nun der Andere spricht, wechselt die Kamera auf die andere Seite, und schaut über die Schulter der Person die zuerst gesprochen hat.

Eine Regel die in diesem Zusammenhang sehr wichtig ist, ist die 180Grad Regel.

Nach dieser Regel müssen wir eine imaginäre Linie von einer Person zur anderen ziehen. Diese Linie wird auch Handlungsachse genannt. Um die Zuschauer nicht zu verwirren, darf die Kamera bei einem Schnitt nicht über diese imaginäre Linie springen. Diese Regel findet nicht nur bei der Kombination Mensch – Mensch Anwendung, sondern sobald zwei Objekte miteinander interagieren, z.B., wenn eine Person einen Wegweiser liest oder jemand eine Strasse entlangläuft (Hier entspricht die Strasse zugleich der Handlungsachse. Wenn diese im Schnitt übersprungen wird, geht die Person plötzlich scheinbar in die andere Richtung)



Handlungsachse

„Overshoulder“



E) Resumee

Die Schlüsselrolle bei der Vermittlung der notwendiger Medienkompetenz liegt heute bei den Schulen. Der Einsatz moderner Medien wird zu einem wesentlichen Element.

Die Ausstattung der Schulen mit moderner Technik bietet alle Voraussetzungen, den Umgang mit den digitalen Medien zu erlernen und durch Übung und Anwendung zu festigen.

Die verstärkte Einbeziehung moderner Medien wird das Lernen wirksam unterstützen.

Die Nutzung der neuen Techniken motiviert. Durch Umgang mit den modernen Medien und den neuen Techniken wird die Medienkompetenz für das spätere Berufsleben erweitert. Neben den bisherigen Informationsquellen werden Neue erschlossen.

Diese kritisch auszuwerten, wird zu erreichendes Ergebnis sein.

Insgesamt ergänzen Multimedia- und Onlineangebote traditionelle Unterrichtsmittel, bilden also für die Schüler eine erweiterte Lernumgebung.

Mit Hilfe des Einsatzes neuer Medien, entsteht die Gelegenheit, die Schüler aus ihren gewohnten und festgelegten sozialen gruppenspezifischen Strukturen zu lösen. Es bilden sich andere Konstellationen durch die Übernahme neuer Aufgaben.

Gerade die oben vorgestellte Handreichung zur Erstellung eines Filmes eröffnet viele Möglichkeiten, die Aufgabenverteilung, abweichend der sonstigen „Schülerhierarchie“ zu ordnen. Verantwortlichkeiten müssen übernommen werden, sowohl für praktische, als auch für inhaltlich theoretische Probleme.

Gruppenarbeit, Unterordnung und Leitungsfunktion erfordern für den einzelnen vielleicht ungewohnte soziale Kompetenzen. Bieten den sonst weniger in Erscheinung tretenden Schülern die Chance, ihr Wissen und Können zu beweisen. Andererseits bietet der Zwang ein Gemeinschaftswerk zu schaffen, ein Training, das für das spätere Arbeitsleben günstig sein kann.

Zusammenfassend kann man feststellen, daß die äußeren Bedingungen, Technik,

Schulausstattung gegeben sind auch fehlt es nicht an Vorgaben und

Angeboten außerschulischer Anbieter, um Projekte verwirklichen zu können.

Die Schüler sind motiviert und versiert im Umgang mit den neuen Medien.

Fortbildungsmöglichkeiten für Lehrer sind reichlich vorhanden.

So hängt der Einsatz der digitalen Medien und die damit einhergehende Möglichkeit Medienkompetenz herausbilden zu können immer noch hauptsächlich vom individuellen Einsatz der Lehrer ab. Von ihrem Engagement und ihrer Fähigkeit, sich nicht auf das eigene Fach zu beschränken, sondern Projekte in einem größeren fachlichen Bereich ansiedeln zu wollen.

Literaturverzeichnis

<http://www.amateurfilm-magazin.de>
<http://www.bayern-surf.de/jufo/>
<http://www.bebis.de>
<http://www.bildungsserver.de>
<http://www.bildblog.de>
<http://www.blog.de>
<http://www.blogger.de>
<http://www.bok.de/>
<http://www.cellcast.de>
<http://www.filmstadt.de>
<http://www.freies-radio.org>
<http://www.kika.de>
<http://www.klicksafe.de>
<http://www.kmk.org>
<http://www.krusenstern.ch>
<http://www.lawblog.de>
<http://www.lehrer-online.de>
<http://www.medienoffensive.schule-bw.de>
<http://www.medienpaedagogik-praxis.de>
<http://www.medienwerkstatt-online.de>
<http://www.movie-college.de>
<http://www.nb-radiotreff.de>
<http://www.ohrenblick.de>
<http://www.okb.de>
<http://www.okluebeck.de>
<http://www.ok-kl.de>
<http://www.ok43.de>
<http://www.podcampus.de>
<http://www.radioweser.tv>
<http://www.rok-tv.de>
<http://www.sachsen-macht-schule.de>
<http://www.saek.de>
<http://www.sin-net.de>
<http://www.slm-online.de>

<http://www.step21.de>
<http://www.uni-bielefeld.de>
<http://edumedia.salzburgresearch.at>
[http://fronhof.marburg.schule.hessen.de/die_schule/
projekte_ags_schule/film](http://fronhof.marburg.schule.hessen.de/die_schule/projekte_ags_schule/film)
<http://italc.sourceforge.net>
<http://lehrerfortbildung-bw.de>
<http://links.grundschulmaterial.de>
<http://netzlernen.ch>
<http://shop.gmk-net.de/media/products/0398998001178893527.pdf>
<http://18plus1.de/wp-content/booklet.pdf>

Einführung in die Videofilmproduktion,
Thomas Petrasch & Joachim Zinke, 2003 Fachbuchverlag Leipzig
Fernseh – Journalismus, Gerhard Schult & Axel Buchholz (Hrsg.),
2006 Econ, 7. Auflage
Grundbegriffe Medienpädagogik, Hühner & Schorb (Hrsg.), 2005 kopaed
Medienpädagogik, Dieter Baacke, 1997 Niemeyer
SAEK Sächsische Ausbildungs- und Erprobungskanäle,
Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien,
2003 VISTAS
Story, Robert McKee, 2007 Alexander Verlag Berlin, 4. Auflage

Quellen

<http://www.bildungsserver.de>
<http://www.bok.de/>
<http://www.cellcast.de>
<http://www.filmstadt.de/index.php?id=32>
[http://www.kika.de/fernsehen/a_Z/t/trickboxx/trickboxx/
was_ist_die_trickboxx/index.shtml](http://www.kika.de/fernsehen/a_Z/t/trickboxx/trickboxx/was_ist_die_trickboxx/index.shtml)
<http://www.klicksafe.de>
<http://www.kmk.org>
<http://www.medienoffensive.schule-bw.de>
<http://www.medienwerkstatt-online.de>
<http://www.ohrenblick.de>
<http://www.sachsen-macht-schule.de>
<http://www.saek.de>
[http://fronhof.marburg.schule.hessen.de/die_schule/
projekte_ag_schule/film](http://fronhof.marburg.schule.hessen.de/die_schule/projekte_ag_schule/film)
<http://italc.sourceforge.net>
<http://lehrerfortbildung-bw.de>
<http://links.grundschulmaterial.de>
Medienpädagogik, Dieter Baacke, 1997 Niemeyer

Selbständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.